
實況出來玩
vol.9
捉迷藏RPG作者製作心得
P3-7
瘋桌遊店長可可亞專訪
P8-9
電競漂亮寶貝Liz訪談
P1-2
悲慘少女小宛RPG製作心得
P10-12
華貓之緒
wayi

實況出來玩

Liz - 胡捷瑜



這次實況出來玩邀請到了曾經是**華義 SPIDER** 的電競選手，**Liz—胡捷瑜**。Liz 為台灣電子競技聯盟的職業正式比賽項目 SF Online 的步槍手。在未加入華義 Spider 之前，是華義 SF 戰鬥小甜心的成員之一。**快來看看漂亮寶貝 Liz 的訪談吧！**



問：進入電競界的契機？

當初華義在選拔小甜心宣傳 ，我覺得好玩就試試看投照片。後來獲選進入小甜心，之後有舉辦網咖等一些小比賽，接著，在機緣下被華義的教練詢問要不要當選手，也算是誤打誤撞吧（笑）。

問：覺得電競最有趣的地方在於？

跟各地的菁英一起面對面比賽！以及這種努力跟隊友奮鬥的感覺真的很棒。

問：電競上有碰過甚麼印象深刻的事情嗎？

有一次被教練罵哭出來吧 ，其實在電競的時候壓力很大，常常偷哭，但不敢當場落淚，因為男生可能會覺得很嚴重，但那一次整個忍不住！事後想想都覺得很好笑。

問：當時是如何碰觸到 SF 遊戲的呢？

當時交了一個男朋友，有一天看他在玩，自己看著感興趣，默默地下載了之後就著迷了，也打的比他更好喔，哈哈。



問：除了射擊，最喜歡玩的遊戲種類？

動作類型的遊戲。

問：曾獲得電競人氣女王冠軍，對於這個冠軍當時的感想是?

其他女選手也很優秀，

自己是比較幸運。

問：據報導，當初離開華義是想回歸平凡的生活？所以不會再復出了嗎？

因為個人生涯規劃，以及年齡的影響之下，不能持續再當選手了，基本上是不會復出。(編：真的很可惜呢！)

問：會想要如何繼續在電玩界跟粉絲見面嗎?(不限電競)

如果有機會的話還是會跟大家見面！**真的很感謝他們一路上的支持！**

（胡捷瑜的個人 FB：https://www.facebook.com/Liz.fansclub）

問：在 Liz 的個人 FB 看到你會做些美食，是否有甚麼拿手菜呢?

其實還是初學著啦(笑)，拿手菜大概是香菇雞湯。(編：好想吃！)

問：想對粉絲說的話?

一路上很謝謝大家對我的支持，我會在別的道路上**持續努力**！有機會也會跟大家見面喔！希望大家不要遺忘我，哈哈 XD。

實況出來玩

實況出來玩

HIDE AND SEEK

HIDE AND SEEK，奇幻解謎 RPG，作者 Question Mark 製作心得。



最近 R 版(巴哈姆特資訊站 RPGMAKER 版)上出現了一款很特別的遊戲，叫做 HIDE AND SEEK 捉迷藏，封面是以一張大腦的圖做為開始（右圖），主角是一位叫做 SURREAL 的小女孩。整個故事就從小女孩等待爸媽回家的這段時刻為冒險起點，實況出來玩邀請作者無藏私地公開自己**製作遊戲歷程！** **作者粉絲團：**https://www.facebook.com/query.you/

一、製作遊戲的動機、企劃開始的過程

當初畫 **HIDE AND SEEK 的故事繪本**，有很多人笑著和我說這種東西根本就可以做成遊戲了吧？感覺超像恐怖遊戲的，要不要做一款給我們玩之類的。雖然有點心動，但當時的我離遊戲製作的世界實在是太遠了，這個話題頂多笑一笑打個哈哈就結束了。

而真正讓我想要開始做遊戲的契機大概是從我玩完"魔女之家"和"夢日記"與"青鬼"這幾款作品。使用遊戲為載體的故事表現原來可以這個簡單精緻和完整，那我的話...。(編：咦咦？)

想著想著就跑去新光華找 RPG 製作大師的軟體，一回家就開始埋頭研究要如何做出自己的遊戲。除了把遊戲的程式腳本設計成我需要的樣子外，我也把繪本的故事大幅度的深化內容，增加了很多以前模糊和尚未設定的故事情節等等，然後，經歷無數次的修改後才慢慢地將遊戲的表現方式和故事定案，這段過程大約花了一年多吧(笑)。



實際上在這一年多的準備時間中，我有做過大約兩款遊戲 **DEMO 版本**，基本上它們可以說是現在這款遊戲的前身，這兩款也有在我的粉絲專頁公開過。不過呢，當時有太多地方都有著大問題，像是遊戲角色的邏輯動機不夠明確，幻覺世界的表現完全不足，還有各種詭異的 BUG 等。

可惜這些遊戲並未得到預想中的回響，所以在做這款遊戲的時候，我有想**要將前**面的問題做大幅度的修正，因此，在最終企劃的準備上，就比起前兩作花了更多時間，大約有三倍吧（編：哇！）。

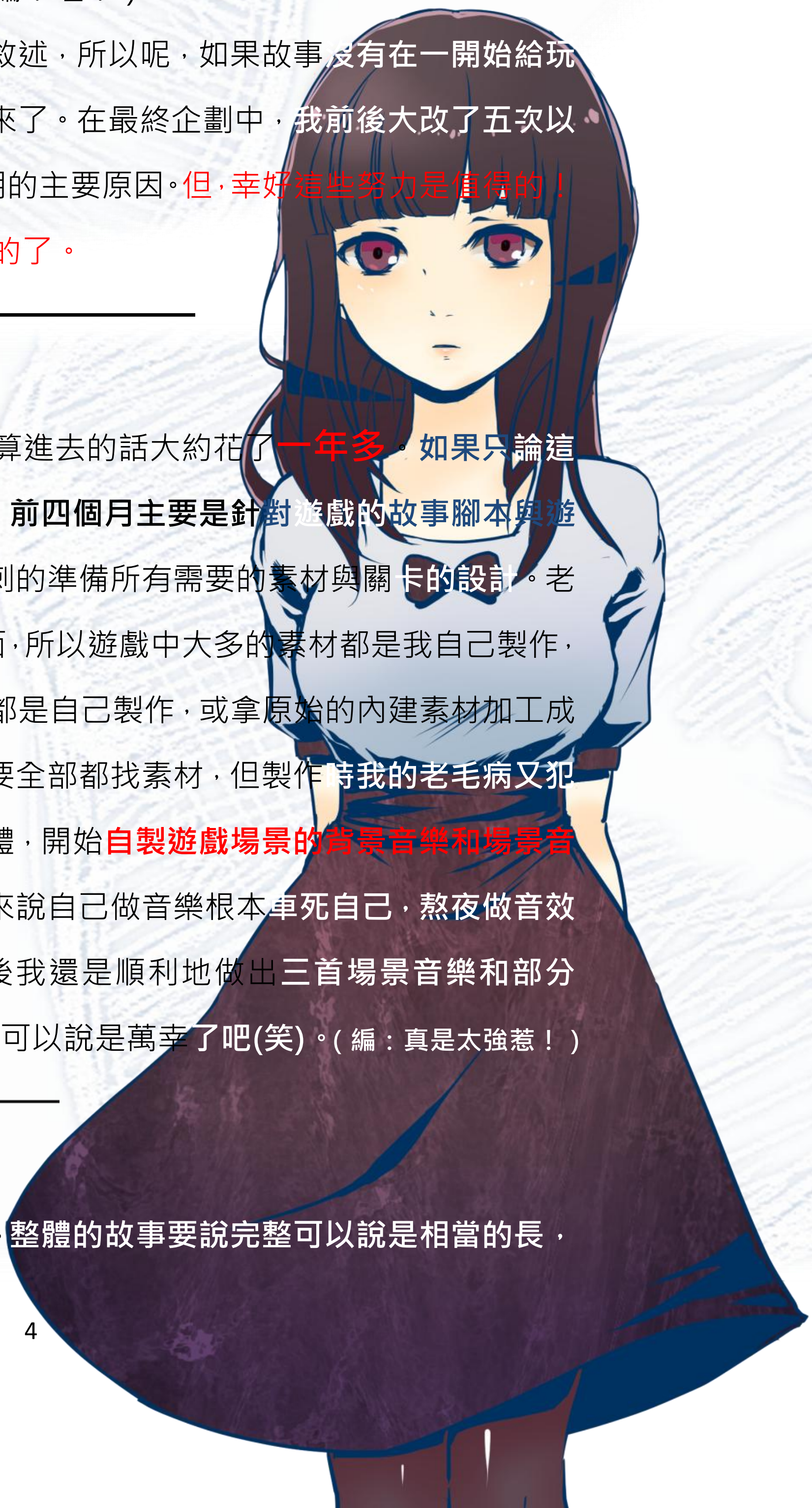
畢竟這個故事**太長了**，需要分章節來敘述，所以呢，如果故事沒有在一開始給玩家正確的認識與前提，後面就做不出來了。在最終企劃中，我前後大改了五次以上，而這是導致遊戲發表時間一直延期的主要原因。但，幸好這些努力是值得的！方向。以結果來說我已經是相當滿意的了。

二、製作過程、花費時間

前面提到這個遊戲有兩個前身，如果算進去的話大約花了**一年多**。如果只論這**次的遊戲大約是半年左右，這半年中，前四個月主要是針對遊戲的故事腳本與遊**戲的程式。最後的兩個月就是全力衝刺的準備所有需要的素材與關卡的設計。老實說，我其實不太喜歡借用別人的東西，所以遊戲中大多的素材都是我自己製作，像是遊戲的點陣圖和遊戲的 CG 全部都是自己製作，或拿原始的內建素材加工成我需要的樣子。音效的部分本來是想要全部都找素材，但製作時我的老毛病又犯了，跑去找了一個免費的音樂製作軟體，開始**自製遊戲場景的背景音樂和場景音效**。以一個真的看不懂五線譜的音癡來說自己做音樂根本車死自己，熬夜做音效時的我是這麼想的，但即使如此最後我還是順利地做出三首場景音樂和部分 NPC 的對話音效，還不會很難聽，這可以說是萬幸了吧(笑)。（編：真是太強惹！）

三、故事流程，人物介紹

關於這次的故事敘述也是相當的困難，整體的故事要說完整可以說是相當的長，



必須要分**四個大章節**進行敘述，不過如果一開始就做滿四個章節恐怕又太長，以我的能力處理極限還有等待的玩家來說，一章一章的慢慢釋出我認為是最好的辦法。身為第一章節的這款遊戲，我可以透過它讓玩家先了解女主角 SURREAL 大概是個怎麼的小女孩，平常所見的世界到底是什麼，還有他與”朋友”的關係為何，而父母的角度又是如何看待。此外故事的結局也會和故事繪本的開頭作銜接，好交代為什麼 SURREAL 會被送到醫院接受腦前額葉手術的原因。

前面是希望玩家會知道的，至於希望玩家不要太了解的部分就是"朋友"是什麼?造成 SURREAL 能見別人看不見的東西的真相。**這個伏筆不優先交代的原因在於要為之後的故事章節鋪路，所以它的起因目前一定要保密到底**。

四、關卡設計

關於這個遊戲的關卡，我考量了很久要如何進行設計，我發現傳統的 RPG 遊戲會有很多"單一性"的提示讓玩家解謎，那如果這個提示會騙你的話玩家要如何反應呢？我想著這件事情並針對關卡做各種實驗，我會在遊戲的每個關卡放置"兩個"選擇，只是其中一個為主一個為輔。**像是廚房的薑餅人你可以拿菜刀直接殺，又或者是慢慢調查找出另外的選擇**，還有第三關把紙張先泡水，或是先拿來路不明的水杯等設計。



我認為玩家在遊玩時會優先選擇"馬上"就可以得到的答案或是道具，所以稍稍顛覆這個流程，或刻意誘導就會得到很多有趣但意料之內的行為。為了更加深化這個設計，我在遊戲的死亡畫面會撥出一段動畫，**畫面上來看是大腦被彩色佔據**，然後跳回開頭的主畫面。**這段過程暗示著玩家人格被取代掉的過程，也是這個遊戲想表達的核心主題之一**。

基本上關卡的設計我採用的是比較傳統的**漸進式探索調查**，隨著小章節深入故事就會慢慢知道真相，不過這個東西最大的缺陷就是你知道，流程後遊戲就可以刪掉了，樂趣掰。所以為了讓玩家有動力完兩輪以上，我設計了多重結局以及各種可以探索的隱藏要素，像是初次使用在遊戲中的”魅影系統”。這系統主要的功能是玩家進出門後場景會隨機運算，只要符合機率就會出現特殊的事件或物品。它除了可以表現SURREAL的幻覺世界之外也因為它的隨機性而可以產生遊戲特殊的趣味，基本上這個系統最適合拿來呈現的是恐怖遊戲，能發揮的效果也很多元。在日後我也會在之後的章節大幅的使用這個功能以呈現多彩又迷幻的幻覺世界。(編：好期待。)

除了魅影系統外遊戲的探索與選擇會影響物品的描述方式之外，還有摩斯密碼的暗號彩蛋作為可以增加探索樂趣的要素，基本上要玩完這款遊戲一定要玩很多次才會理解它的整體架構，不過因為有些條件確實對玩家來說過於苛刻，所以出現了很多人和我要求攻略和直接表示難度過高的情況發生。雖然當初我的理想狀況是玩家夠細心和有垂直思考就能順利過關，但顯然這是個微妙的錯誤，這導致很多玩家玩的時候備感挫折。到這裡也已經不是當初的我所樂見的情況，所以在日後的關卡設計要如何更巧妙的隱藏，但又不能太難就是一大考驗了。

至於遊戲的畫面為什麼要用黑白的，有兩個因素。第一是原本的故事就是黑白的繪本，所以為了”忠於原作”在關卡的設計上都採用黑白。另一點就是素材製作起來不會這麼的費工夫，**哈哈哈哈**。

五、製作心得，甘苦談

要說辛苦的地方，應該就是如何讓遊戲有個正確的前提印象和抓 BUG，以及各種素材的製作和畫面的表現。幻覺世界要如何定義和表現? 角色的動作是否夠細膩? 場景的安排與關卡的難度是否合宜? 音樂的使用是否恰當? 結局的表現是否完美?為了解決這些問題搞得我每天早上起來第一件事情大多是跑到筆電前看昨天的進度(編：是使用筆電製作啊！)，**從早上十點做到晚上甚至凌晨也是相當常見的情況。**

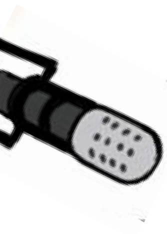


遊戲的故事邏輯和繪本的故事邏輯可以說是不同次元的東西，要比喻的話遊戲像三次元，而故事像二次元，為什麼會這麼講是因為遊戲可以做”選擇”。玩家可以選擇要不要調查，要不要撿東西，要不要對話。製作時你得要好好的考慮所有的要不要，才不會出現流程的致命錯誤，而這點要做到就需要花非常多的時間與精力在製作上，相當燒腦袋。

另外還有，最讓我痛苦的地方就是校正文字。因為文本會一直修改，所以我的內文也經常變動，這也使得我的遊戲到發表了還是有很多贅詞和錯字。當實況主們實況時唸到未校正好的文字時，根本是對我**國文涵養的公開處刑**。唉，如果有更多時間校正該有多好。

上述幾點以外有的困難外，我也因為做這款遊戲導致我**無法準備同人誌**，今年年初的場次沒有新刊可賣也算是突破以往的先例。粉絲專頁也因為遊戲的製作停擺導致人氣驟降，讓我失落了好一段時間。還有最重要的事情是要如何相信自己，畢竟我為了做這款遊戲開的賭注很大，**幾乎快把我的一切全梭了**，所以我很**懼怕成果未達我的預期，這段期間除了是生理的考驗外更也是心理意志力的考驗。不過幸好粉專那邊的支持聲一直都在所以我才能相信自己繼續去完成它。**

六、最後希望遊玩的玩家能得到怎樣的體驗



我希望玩家遊玩時可以沉浸在故事的種種謎團中進行解謎和分析，找出可以"不犧牲"的那條路。還有體會 SURREAL 平常與"朋友"互動的種種，進而更加深入我創造的世界。另外也希望玩家玩完後可以反思故事的種種暗示與伏筆，進而在網路上分享與推敲故事的種種細節。基本上**理想**是這樣的，不過**更重要的是我希望玩家可以單純的因為故事關卡覺得開心有趣就可以了。**

實況出來玩

編：小華自己也有玩這款遊戲，**在此簡短寫一下心得**。遊戲中的確會讓玩家提起很想去"猜測"故事發展的興趣，並且會想要像貓咪偵探那樣得到所有的東西 XD，另外黑白的部分遊玩起來並不會覺得是一種便宜行事之下的產物，會覺得根本就是這款遊戲最大的風格啊！"朋友"是彩色的這一點更能凸顯朋友們的性格與臉部特色，要說我最討厭的朋友嘛......(欸不是從最喜歡的開始嗎 XD）就是"禮儀先生"了！另外很值得一提的是，外星人的梗在這裡使用並不覺得突兀 XD，作者 Question Mark 琢磨過的劇情很令人回味！

實況出來玩

在新店，有一家**瘋桌遊**是由**實況主當店長**，很多實況主都會去那裏進行桌遊實況！這麼～神祕的地方是哪裡呢？讓我們來訪問到這間店的店長又是實況主的＂**可可亞**＂吧！





可可亞的實況教室粉絲團：https://www.facebook.com/menjyoukokoya/



問：為什麼會想做瘋桌遊的店長?

這說來話長，我原本是在燦坤工作，但我認為它們的制度不適合我，在工作不順遂的情況下，後來去了義美，但仍然覺得想要轉換跑道。我在 104 找到這份工作，變店長的路途只有三個月，原因是因為進來時候正逢原本的店長有事情需離職，我就接了他的職位啦，當時還有擊敗其他的店長，哈哈他也是我的朋友，目前在其他的分店工作，當店長最重要的仍然是服務囉。

問：為什麼想要將實況與桌遊進行結合?

（下圖為店內實景）



因為那時候我的團隊(可可下午茶)還沒有解散，當時團隊想找志同道合的人，原本有 13 人，後來因為經濟狀況無法持續，人員是上網找的，還有進行面試 XD，目前團隊還剩下 3 人，一個是我，一個是我女朋友，

一個是分店的桌遊店朋友，哈哈。而且，其實目前真正有在團隊內製作的人只有是我。**目前還仍未有重組的想法，想去加入別的團隊。**

因為我本身就是實況主，之前有個節目叫做"桌遊要在晚餐後"，節目是由 Livehouse 製作的節目，當時帶給自己很大的衝擊，就想說可以來做做看！我準備了一些很簡單的設備，懶人夾與簡易視訊，做起來很有成效。實況桌遊基本上，可以對遊戲有一些基本的了解之後再進行，有時候會有實況混亂的情形，但要避免的話，仍然需要多一點人手(例如:導播)，這暫時是沒有辦法啦。



（上圖就是店內實況桌遊一景。）



問：最喜歡哪一款桌遊?

沒有特別喜歡的遊戲，只要可以心機類可以騙別人的就好 XD，玩桌遊最好玩的地方，就是把別人玩到哭(笑)。

問：教桌遊最重要的特質是?

要有自信，如果沒有自信學生會覺得你到底會不會玩?自信跟耐心是最重要的。我教過曾經教數次都不理解的學生，遇到這種情況，我會直接叫他直接去玩，一直玩一直玩就會了，就會有實務上的經驗啦。

問：教哪一種年齡層的人最有自信?

目前來說大部分都是年輕人，小朋友是還好，長輩也是 OK，其實沒有太大的侷限啦。目前我們也有去國小進行校外教學，這是學校請店內人員擔任外課老師的一種活動喔。 實況出來玩

新店瘋桌遊地址：231 新北市新店區三民路 157 號

實況出來玩

悲慘少女小宛製作心得

最近小華製作了兩款遊戲：**悲慘少女小宛**與 M 鹿嘆，還有 M 鹿再嘆，其實是完全不同風格的遊戲 XD。這次來聊聊小宛吧！這是個比較沉重的**遊戲**，但我一直希望在沉重之中仍有最後的希望，下面聊的可能會有點嚴肅，但都是我想要講的話啦，就當在閒聊，希望大家一起來看看喔。

➢ 製作悲慘少女小宛的背景與說明：



這次談談製作悲慘少女小宛的契機吧，是因為想要呈現現實發生的事情，並且以日常的生活表達，想讓大家知道，其實在你我的身邊，或許就是你認識的人，現在的生活可能就是遊戲中的模樣(但可能只有 20 趴啦。)

家庭生活在這個遊戲中佔了比較多的部分，原本是想多多加入在職場被霸凌或是性騷擾的橋段，但是……真的有點懶哈哈，而且在呈現出來的感覺之上好像沒有家庭的這麼深刻，雖然在其中若是有霸凌或是性騷擾的情形真的會苦於不知道跟誰述說，只能說，畢竟在職場上還有最後手段"離職"這個方式吧，相信自己！能找到更棒的工作的。但，若是在原生家庭上就比較困難脫困了。

而想**呈現**的一點，是憂鬱症的現象，這是一個很恐怖的疾病，若是得到慢性憂鬱症的話，自殺這種想法或許會一直不停的縈繞在患病者的腦海中，但此人可能在一般的場合仍然表現得相當"社會化"呢，惟表現



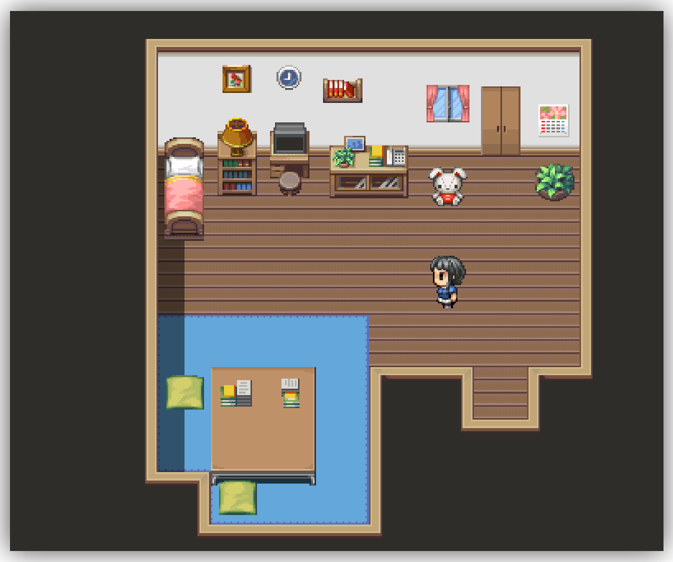
卻是她在內心掏空或是硬裝的情況下才能表現，這種矛盾的情況或許會導致這個人的病情加重，有時一個唸頭的刺激之下或許就會行動了。我想要表達的是，希望能由遊戲之中讓遊玩的人了解到這種"絕望感"，絕望是從很多的日常生活中累積的種種經驗，有時候這種經驗說出來有人會覺得：也還好吧。但當自己去經歷（我覺得遊玩也是一種經歷啦，極度輕微的 XD）之後，會比較能感同身受而去同理患病者，不會想強制逼迫他接受自己的想法。

我就是想要做出這樣子的遊戲呢！（如果只有一點點的理解也就很棒啦。）

另外，職場性騷擾，更甚而家庭性騷擾（更可怕的是性侵害）的這種極度恐怖的事情，這種受過傷害的人很難再振作，需要專業醫生的開導，沒有發生過的人或許會想：摸一下又不會少塊肉／不會怎樣。但我想表達的是，真的會怎樣！這可能會讓此人對於自己極度沒有安全感並且覺得自己很噁心等等的負面情緒，心裡的那塊已經完全崩解了，雖然肉眼看不到。**而在現今**，華人世界更重視家庭父親／母親的權力，因此有時候若是父母做出了這類的事情，受害人更是**難以啟齒**，也不知道要跟誰說才會有人相信他。畢竟有人可能還會說：你在說謊！但我想任哪個子女都不想要撒這樣的謊，因此，若是有人這樣跟你說，請老師／社工／你等人都當一回事吧！

此外，在結局時，特別強調這是個真實的故事，原因是想讓大家有帶入感，因為的確是真實會發生的，這才是真正令人發毛的地方，小華我因為曾經在這類的工作環境上，看到許多真實發生在我身邊的人事物，也感受到了很多不同的回應（不論是正向或是負面的），我希望能以這種方式，製作出這款遊戲，讓大





家更正視這樣的問題囉！（畢竟，父母生出小孩子，目前在這個社會上，只要生出小孩就能成為這樣子的腳色呢，因此，若是父母自己身心有問題，很容易就使出這種權力至上的方式去控制 / 虐待 / 強迫小孩子。當然也是有很棒的父母存在，**但我是想製作出這樣子讓大家深思的遊戲喔。**）

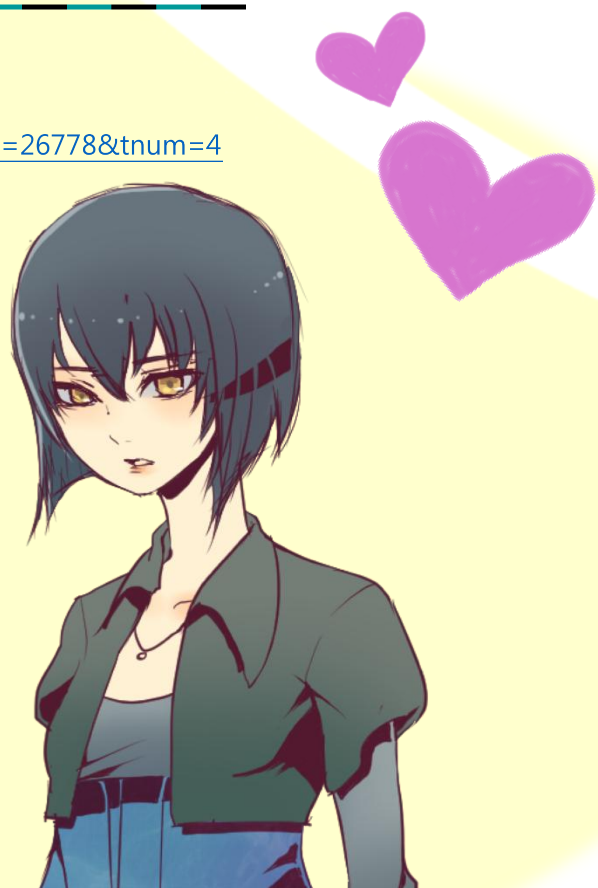
✻ **在最後，聽我碎碎念一下啦**，我真的**很希望**，在這種家庭長大的小孩，獨立成人之後，能去治療自己以及辨認出你所犧牲了什麼，正視你的家或許沒有那麼完美**(這在社會上都是禁忌的話題呢)**，並且，發現其實有時候，你自己，非常需要你去照料，讓你破碎的內心能再次得到注意，需要小心呵護，從今天開始就當自己的爸爸與媽媽，握著自己的手，看著自己的童年照片，並承諾會好好照顧他。**大家加油喔。** 實況出來玩

- **悲慘少女小宛遊戲下載點：**

http://forum.gamer.com.tw/C.php?bsn=04918&snA=26778&tnum=4

- **小華實況粉絲團：**

https://www.facebook.com/XiaoHuashiKuang/




實況出來玩
vol.9
wayi
華貓之緒